

Правила настольной игры

DVONN

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

Перевод на русский язык: Екатерина Гаврилова, ООО «Настольные игры — Стиль Жизни» ©

Не дайте себя подрезать!*DVONN — четвёртая игра проекта GIPF для 2 участников.*

Создавайте столбики из фишек, старайтесь контролировать фишки соперника и, прежде всего, не теряйте связь с красными DVONN-фишками. В противном случае ваши фишки начнут исчезать с поля! Следите за действиями соперника, но не забывайте и о своей стратегии, иначе вам придётся совершать невыгодные для вас ходы, а дальше может произойти что угодно...

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 23 белые фишки
- 23 чёрные фишки
- 3 красные DVONN-фишки
- 1 мешочек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрокам необходимо стараться контролировать как можно больше фишек, ставя их друг на друга, и следить за тем, чтобы их столбики не теряли связь с DVONN-фишками. Когда никто из соперников больше не может сделать ход, игра заканчивается. Побеждает участник, контролирующий больше фишек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Участники случайным образом выбирают первого игрока. Первый игрок берёт себе 2 DVONN-фишки и 23 белые фишки. Его соперник, соответственно, берёт оставшуюся DVONN-фишку и 23 чёрные фишки.
2. Поместите игровое поле между участниками так, чтобы перед каждым игроком оказалась длинная сторона поля.

ФАЗА № 1: РАЗМЕЩЕНИЕ ФИШЕК НА ПОЛЕ

1. В начале игры поле пустое. По очереди участники начинают выставлять на поле по одной своей фишке. Сначала игроки должны разместить на поле DVONN-фишки, а затем фишки своего цвета.

Таким образом, порядок размещения фишек следующий:

- игрок с белыми фишками: первая DVONN-фишка;
- игрок с чёрными фишками: вторая DVONN-фишка;
- игрок с белыми фишками: третья DVONN-фишка;
- игрок с чёрными фишками: первая чёрная фишка;

- игрок с белыми фишками: первая белая фишка;
- игрок с чёрными фишками: вторая чёрная фишка и так далее...

2. Фишку можно выставить на любое свободное место.

3. Когда все фишки будут выставлены на игровое поле, свободных мест на нём не останется. Это окончание фазы № 1.

ФАЗА №2: СОЗДАНИЕ СТОЛБИКОВ ИЗ ФИШЕК

1. **Важно: игрок, ходивший первым в фазе № 1, начинает и фазу № 2!** Другими словами, после того, как игрок с белыми фишками выставил на поле свою последнюю фишку, он ходит ещё раз. Затем участники ходят по очереди. (Таким образом, игрок с чёрными фишками первым выкладывает фишку своего цвета на поле в фазе № 1, а игрок с белыми фишками первым ходит в фазе № 2.)

2. В свой ход игрок должен переместить одну фишку или столбик. Он имеет право переместить фишку или столбик только своего цвета. Когда 2 или больше фишек образуют столбик, цвет верхней фишки столбика определяет игрока, которому принадлежит этот столбик. Соответственно, этот игрок может его перемещать.

3. Отдельная фишка может передвинуться на одно место в любом направлении, но встать должна **только на занятое место** (т.е. на фишку или столбик любого цвета).

4. Столбик всегда передвигается целиком на столько мест, сколько в нём фишек. Например, столбик из 3 фишек (независимо от их цвета) должен передвинуться ровно на 3 места. Так же, как и отдельная фишка, столбик может перемещаться в любом направлении, но **только по прямой линии**.

5. Передвижение не может закончиться на свободном месте, однако фишки и столбики могут передвигаться через одно или несколько свободных мест. Каждое место — независимо от того, свободно оно или занято — должно учитываться при передвижении (см. рисунок 1).

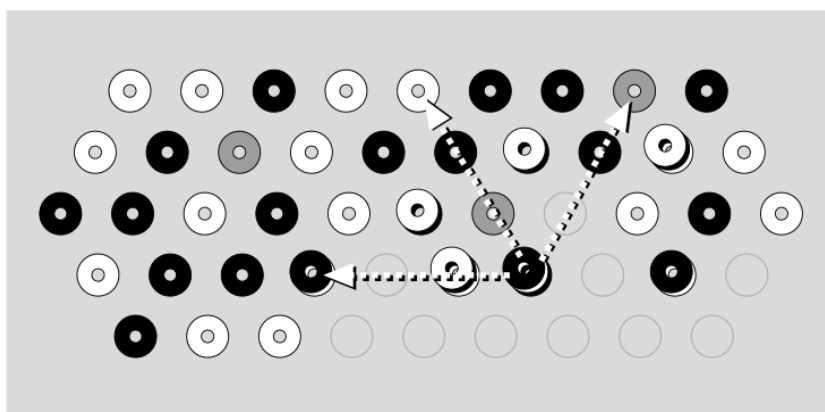


Рисунок 1: данный столбик может передвинуться на 3 места, как показано стрелками.

6. **Важно: фишка или столбик, окружённые со всех 6 сторон, не могут перемещаться.** Таким образом, в начале игры перемещаться могут только фишки по краям поля. Фишки, расположенные не по краям поля, не могут перемещаться, пока они окружены со всех сторон (см. рисунок 2).

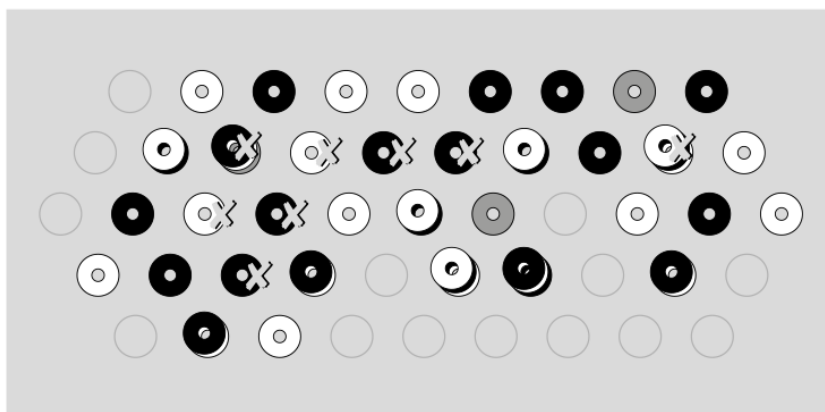


Рисунок 2: фишки и столбики, обозначенные X, окружены со всех 6 сторон и поэтому не могут перемещаться.

7. Отдельная DVONN-фишка не может перемещаться, но фишка или столбик могут встать на неё. Если DVONN-фишка является частью столбика, то этот столбик можно перемещать по обычным правилам (но, как было описано выше, делать это может только игрок, контролирующий его).

8. Пропустить ход игрок может, только если у него не осталось больше возможных ходов.

ПОТЕРЯ ФИШЕК

1. Фишки и столбики не должны терять связь с DVONN-фишками. Это значит, что между ними и хотя бы одной DVONN-фишкой должна быть связь (прямая или через цепочку других фишек). Любые фишки или столбики, утратившие связь с DVONN-фишками, сразу же удаляются из игры. Будьте внимательны: может возникнуть ситуация, при которой в результате одного хода из игры придётся удалить сразу много фишек (см. рисунок 3).

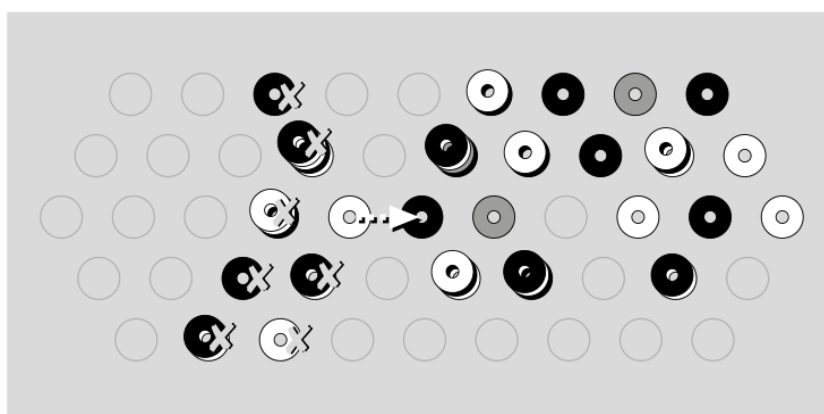


Рисунок 3: если игрок с белыми фишками переместит указанную фишку, то фишки слева (обозначенные X) утратят связь с DVONN-фишками. Поэтому их нужно будет сразу же удалить из игры.

2. Все удалённые фишки не возвращаются в игру. Неважно, кто из игроков сделал ход, в результате которого фишки или столбики утратили связь с DVONN-фишками. Старайтесь следить за этим, особенно в конце игры. Пропустить ход игрок не имеет права, поэтому он может быть вынужден совершить ход, из-за которого его собственные фишки утратят связь с DVONN-фишками (см. рисунок 4).

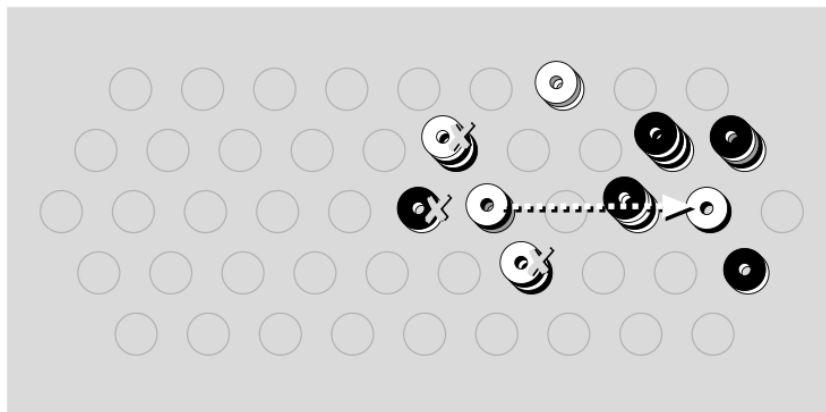


Рисунок 4: конец игры. Ходит игрок с белыми фишками. Он может переместить только один столбик. Так как пропустить ход он не может, ему приходится совершить ход, в результате которого фишки, обозначенные X, удаляются из игры...

3. Все 3 DVONN-фишки остаются на поле до конца игры – ведь даже если одна из них окажется изолированной, у неё сохранится связь с самой собой.

КОНЕЦ ИГРЫ

1. Участники должны продолжать игру, пока у них есть возможные ходы. Если один из игроков больше не может ничего переместить, то его соперник может продолжать ходить, пока тоже не сделает свой последний возможный ход. В редких случаях, когда у пропустившего ход игрока появляется новая возможность совершить ход, он должен это сделать. Такая ситуация может возникнуть, если одна или несколько фишек игрока были заблокированы (т.е. окружены со всех сторон).

2. Игра заканчивается, когда сделан последний возможный ход. Затем каждый игрок ставит все столбики, которые он контролирует, друг на друга. Побеждает игрок с более высоким столбиком (независимо от цвета фишек в нём).

3. Если столбики обоих участников одинаковы, игра заканчивается ничьей. Примечание: если столбики игроков примерно равны по высоте или разница составляет всего одну фишку, лучше пересчитайте фишки, чтобы убедиться.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

- Фаза № 1:** когда вы размещаете фишки на поле, убедитесь, что их достаточно по краям поля и рядом с DVONN-фишками. Не размещайте слишком много ваших фишек рядом друг с другом.
- Фаза № 2:** когда вы выполняете перемещение на фишку соперника, вы нейтрализуете её. Она остаётся в игре, но у вашего соперника теперь на 1 фишку меньше (он фактически больше не может её контролировать).
- Помните, что чем выше столбик, тем сложнее его перемещать!
- Будьте осторожны, когда соперник контролирует DVONN-фишку. Следите, куда он может её переместить и сколько ваших фишек в таком случае придётся удалить из игры.

5. Последние ходы имеют решающее значение. Зачастую игрок с наибольшим количеством фишек, которые он может переместить, к концу игры, выигрывает партию. Другими словами: старайтесь вынудить вашего соперника пропустить ход, прежде чем ход придётся пропустить вам.

Приятной игры!